Les armes traditionnelles gadhars

Aide de jeu Bloodlust sur les armes ethniques

Enaméril & MdC, 2005 – Illustrations Lacolère & Askorahn

Présentation

Le supplément "Poussière d'Ange" nous indique que les armes traditionnelles des Gadhars sont la sarbacane, le bouclier, l'épieu et le poignard. Les javelots sont aussi évoqués dans la table d'équipement (voir page 39). Mais il n'y a pas de véritables informations sur les particularités de l'armement Gadhar, alors que par ailleurs, il nous est sans cesse rappelé que ce peuple offre d'innombrables facettes et qu'il est bien plus sophistiqué qu'il n'y paraît.

Vous trouverez donc dans cette aide de jeu un passage en revue d'armes déclinées à la façon Gadhar et quelques anecdotes qui vous permettront de mieux décrire les spécificités des armes ayant des affinités avec le peuple du Sud de Tanaephis.

Comme dans les autres aides de jeu consacrées aux armes de Bloodlust, les caractéristiques de jeu des différentes armes présentées sont indiquées en fin de document, juste avant les citations de référence aux armes, livres et sites web desquels nous nous sommes inspirés. Mais vous verrez que même si nous nous sommes intéressés à quelques armes très spécifiques, souvent exotiques, nous avons surtout choisi de vous présenter des types ou catégories d'armes plutôt que de tenter de décrire toutes les armes Gadhars..

Introduction

Ce que savent les érudits de Tanaephis à propos des Gadhars tient généralement plus du mythe et de la rumeur que de l'étude sérieuse et documentée. Quant aux habitants moyens de Pôle ou des territoires Vorozions, leurs visions des Gadhars n'est qu'une accumulation d'images d'Epinal et de caricatures, utilisant les visuels classiques du gentil esclave noir, docile mais un peu étrange ou bien du sauvage sanguinaire, cannibale et habillé de plumes.

Et il est vrai que l'histoire réelle des Gadhars est très mal connue. Car la multitude de peuples qui forment ce groupe n'a jamais été réellement comprise par la société « civilisée » du reste du continent mais aussi et surtout à cause du manque d'informations à leur sujet (à la fois sur Tanaephis et dans le background officiel).

Historique des Gadhars

La véritable histoire des Gadhars ainsi que leurs spécificités sont donc quasiment inconnues des habitants de Tanaephis.

L'essai de synthèse (Gadhars - Etude complète) disponible sur le Mois des Conquêtes faisait le point sur ce que le MJ pouvait apprendre de ce peuple dans les différents suppléments et ajoutait quelques éléments de Background. Dans cette aide de jeu, consacrée à l'armement traditionnel des Gadhars, nous allons encore préciser quelques points historiques, mais surtout planter des éléments de décors qui permettront de distinguer quelques grands groupes au sein des milliers de tribus de ce peuple complexe et étrange.



Remarque : il suffit de se pencher un peu sur l'artisanat africain pour réaliser qu'il existe une multitude variétés d'armes blanches, souvent largement en dehors des typologies auxquelles nous sommes habitués (et qui correspondent aux armes du moyen-âge européen ou asiatique). Alors, plutôt que de considérer que les Gadhars n'obtiennent des armes qu'en faisant du troc avec les peuples « civilisés » et qu'eux-mêmes ne savent fabriquer que des lances ou des massues, nous avons considéré qu'il existait des artisans dans ce peuple, comme dans les autres. Et même si leurs aciers sont de moins bonne qualité et plus frustes que ceux des Vorozions ou que leurs armes sont moins belles et moins rectilignes que celles des Dérigions, elles n'en sont pas moins redoutables…

Les Gadhars ont vécu 5000 ans dans l'Est de Tanaephis, avant de revenir dans le Sud. Ils sont installés dans la jungle depuis 2000 ans et y côtoient les Batranobans à l'ouest depuis cette date. Et depuis quelques 200 années, les Gadhars sont en guerre à l'est avec les Vorozions.

Les grandes dates à retenir pour comprendre l'histoire gadhar sont donc peu nombreuses :

- 6000 avant DN : disparition des Pères et éparpillement des Gadhars vers le nord et l'est.
- 2000 avant DN : les Batranobans étendent leur royaume sur tout l'Ouest de Tanaephis.
- 1000 avant DN : migration des Gadhars vers les jungles du Sud et installation des tribus gadhars dans la jungle du sud. La jungle les protège des agressions extérieures et leur permet de se faire un peu oublier du reste de Tanaephis.

+ 834 après DN : début de la guerre Vorozions / Gadhars.

+ 1031 après DN : début de la Campagne « Eclat de Lune » = époque classique de jeu

Cette histoire a fortement influencé la panoplie des armes des différentes tribus gadhars et nous pouvons l'utiliser pour détailler l'armement de ce peuple (sans trop modifier le background officiel du jeu). Mais voici quelques précisions que l'on peut établir concernant le peuple de la jungle :

➢ La grande migration des Gadhars de l'an – 1000 avant D.N., s'est effectuée en plusieurs étapes. Elle a tout d'abord commencé par le déplacement de petites tribus avant d'être suive par l'ensemble des Gadhars. Cette migration, qui leur fit franchir des milliers de kilomètres, est encore dans les mémoires de certaines tribus et leurs chefs portent en permanence de grands bâtons de marche, polis et patinés par le temps, derniers vestiges de l'héritage laissé par un de ces leaders qui ont amené les Gadhars dans le sud.

➢ A partir de leur installation dans la jungle profonde, les armes des Gadhars se sont adaptées à leur nouvel environnement : elles sont devenues plus courtes et plus massives (comme l'apparition des épées courtes de type machettes spécialement conçues pour couper les lianes ou les têtes)ou bien plus effilées comme les épieux ou les lances. De plus, dans les régions les reculées et en dehors des circuits de troc avec les autres civilisations, le métal étant rare et les forges quasiment inexistantes, les armes composées de bois, de pierre, d'os ou garnies de dents sont devenues communes…

➢ Depuis leur retour dans le sud, les relations des Gadhars avec les Batranobans et les Vorozions ont exacerbé l'imagination des artisans des tribus vivant aux frontières de la jungle. Ce qui a conduit à la naissance d'armes courbes à la façon batranobanne ou d'armements lourds spécialement conçus pour lutter contre les Vorozions de l'est.

➢ Il existe dans la jungle profonde, à la bordure orientale du grand marais de Verreas, une dizaine de tribus où les Gadhars sont plus petits et plus trapus que la moyenne. Et les quelques récits qui ont put circuler à leur propos sont que leur petite taille proviendrait de certains de leurs ancêtres des régions montagneuses du Nord-Est (ce qui correspond aux collines de Delinelle). De là, à y voir l'influence des orks vivants dans ces parages à l'aube des temps, il n'y a qu'un pas, que certains franchirons certainement en voyant les têtes sculptées sur les massues en bois que portent les guerriers de ces tribus…

➢ Dans la zone des marais proprement dits, les dresseurs servent leur tribu grâce à leur dons d'empathie et leur alliance avec des reptiles. A l'époque classique de jeu de Bloodlust, les Gadhars ne sont plus capables que de dresser des Lézards des marais, mais il y a encore quelques siècles, les dresseurs savaient encore côtoyer d'autres animaux : serpents d'eau, deinonychus, monoclonius (et peut être même les tyrannosaures ?). Les dresseurs ne sont pas des cavaliers, ils ne montent pas sur leurs animaux mais marchent à leur côté, les guident et vivent avec eux une symbiose approximative. Ils ne sont donc pas équipés de lances, comme le seraient des cavaliers, mais plutôt d'armes courtes comme des dagues ou des épées larges, souvent sculptées à l'effigie d'un grand reptile.

➢ Quant aux invisibles, l'autre troupe d'élite des Gadhars, nous ne pouvons que supposer qu'ils sont apparus après le retour des tribus dans la jungle, c'est à dire après l'an 1000 avant D.N. Ils sont armés d'épieux, de lances et d'une sarbacane chacun. Mais on peut supposer qu'ils possèdent en plus une courte machette, pour leur déplacement dans les zones encombrées de végétation ou pour découper des lianes dans le but d'escalader des arbres ou de tendre des pièges.

Des régions au sein du pays gadhar

A partir de ces remarques, il est possible de différencier différentes aires d'influence au sein du pays gadhar (vous pourrez aussi trouver quelques informations sur ce secteur à la page 10 du supplément Poussière d'Ange) :

Zones externes : les régions sous contrôle Gadhar mais soumises à de fortes influences des pays voisins. Dans ces secteurs, les traditions gadhars sont parfois un peu effacées au profit d'usage plus « civilisés », par exemple, certaines tribus ont

abandonné les peintures traditionnelles au profit des habits ou pratiquent l'agriculture et travaillent dans des champs d'épices :

- iB (influence des Batranobans) : la savane et la bordure occidentale de la jungle, où les 2000 ans de voisinage avec les Batranobans ont peu à peu transformé les tribus locales. L'économie est fortement marquée par le commerce sous forme de troc avec les Batranobans et les cités de Mangas ou et surtout Mirny. Cette zone est globalement pacifique même s'il faut y craindre les raids de pillards et de tribus qui ne vivent que de brigandage.

- iDS (influence des Dérigions et des Sékékers) : la savane et la bordure nord de la jungle, avec l'influence des cités alweg/dérigions et depuis quelques siècles, la pression des tribus sékékers. Cette zone est relativement pacifiée dans ses secteurs les plus passagers car il s'agit d'une des extrémité de la « Route des épices ». Par contre, en dehors de ces secteurs sécurisés, l'abondance des tribus qui vivent des attaques de convois ou de raids contre les Batranobans, les Dérigions ou les Vorozions, oblige les peuples civilisés à vivre dans de petits villages fortifiés.

- iV (influence des Vorozions) : la savane, le désert de Semenelles et une petite partie de la jungle orientale ont été profondément marqués par la guerre contre les Vorozions et la tentative d'invasion correspondante. Le secteur est devenu un vaste no man's land, pratiquement délaissé par la population civile. Toutes les tribus de la frange est de la jungle ont été victimes d'une façon où d'une autre de la guerre et les cousins sont considérés comme des ennemis. Les « hommes-qui-brillent », terme qui fait allusion aux armures des guerriers vorozions, y seront automatiquement massacrés.

Zones internes : le véritable pays gadhar, où les influences extérieures sont très rares et où les populations locales n'ont parfois jamais réellement vu de cousins. Le métal y est rare tandis que la végétation et l'eau sont omniprésentes. Les armes-dieux sont donc relativement peu nombreuses par rapport au reste du continent.

- G1 : la jungle intérieure et l'arrière pays du Désert des Semenelles où les tribus gadhars n'ont pas été vraiment contaminées par les peuples voisins. Ces tribus correspondent bien à l'image traditionnelle des Gadhars, avec côte à côte des groupes totalement pacifiques et d'autres nettement plus agressifs. Ces tribus sont généralement toujours plus ou moins en guerres les unes avec les autres et n'ont jamais vraiment à faire avec les cousins de Tanaephis.

- G2 : la jungle profonde et le grand marais de Vérréas sont des zones encore plus spécifiques que la précédente. L'environnement y est en effet tellement dur que la survie est plus au cœur des préoccupations des Gadhars que la guerre. C'est dans ce secteur que le mode de vie gadhar est le plus marqué : les dresseurs marchent sur les lézards des marais, tous les habitants ont le corps entièrement peints de façon traditionnelle.

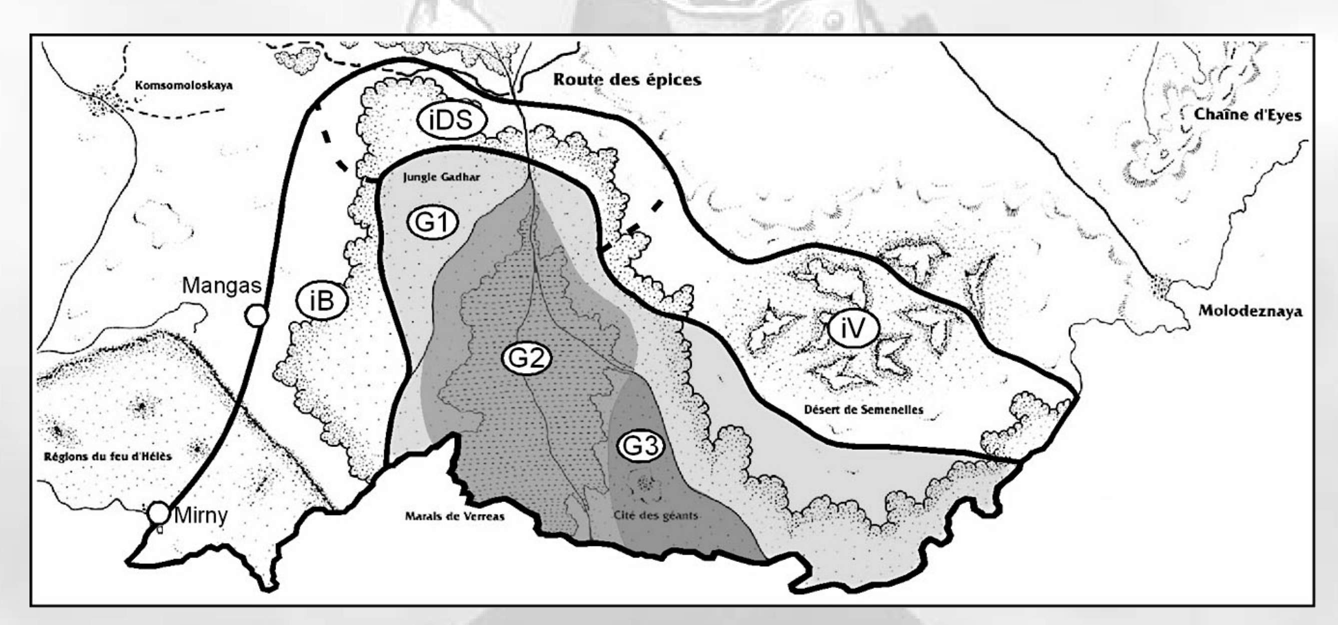


Figure 1 : Les différentes régions des territoires à dominante gadhar

- G3 : la jungle profonde sacrée. C'est une zone très mystérieuse dont je ne ferais qu'effleurer les secrets. Les légendes qui courent à propos de cette partie de la jungle sont parfois totalement incroyables, car certaines parlent de cités de pierre ou de montagnes peuplées de singes géants mangeurs d'hommes. Les Gadhars de cette région sont nettement plus civilisés que dans le reste de la jungle, mais il s'agit pas de

l'influence des autres peuples, car celle-ci est quasiment nulle, hormis la présence de quelques porteurs d'armes-dieux. Cette « civilisation », on devrait plutôt dire sophistication, des Gadhars locaux provient du fait qu'ils ont réussi à préserver une partie de leur savoir ancestral, ce qui leur a parfois permis de développer des structures ou des modes de vie que l'on ne pourrait pas soupçonner. La région compte ainsi des groupes qui vivent en bonne harmonie avec les Ryans (voir page 17 de Poussière d'Ange), qui collectent le savoir des anciens (voir Les Gardiens du Temps écoulé, tribu détaillée sur le site du Mois des conquêtes).

Les différents types d'armes Gadhars

Dans la plupart des tribus gadhars, il existe des armes de prestige, réservées aux personnages importants : chef, guerriers d'élite... qui ne sont pas forcément ornées de pierres et de matière précieuse. Par contre, leur qualité et leur décoration sont supérieures à celles des armes de base, souvent totalement dénuées des fioritures et faites avec du métal de mauvaise qualité. De plus, alors que dans les autres peuples de Tanaephis, les armes de prestige correspondent généralement aux armes locales, mais dans une version mieux travaillée et plus richement décorée ; chez les Gadhars, il est aussi courant de trouver des armes de prestige dont la forme est totalement différente des armes usuelles possédées par les autres membres de la tribu.

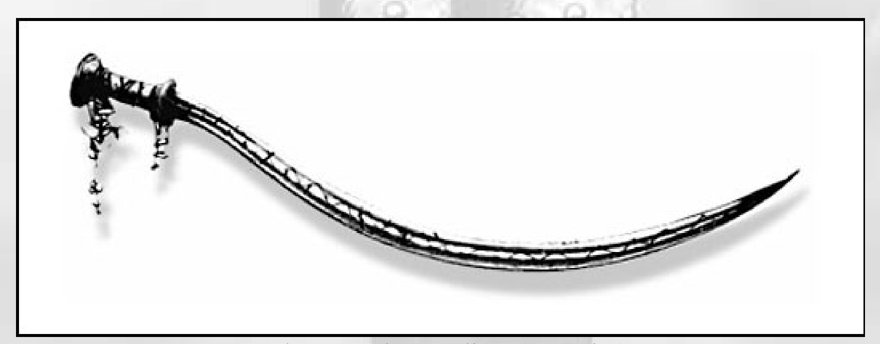
Dans la jungle, on ne trouvera que peu d'armes "corporatistes", c'est à dire d'armes réservées à un corps d'élite spécifique : comme le fauchard des gardes batranobans ou les dagues des élites vorozions, le trident des gladiateurs dérigions, etc. Par contre, les armes à usages multiples sont nombreuses et les coutelas peuvent servir de machettes, de couteau à découper, d'armes de corps à corps… Il existe donc de nombreuses armes polyvalentes et la plupart des armes gadhars sont en réalité des armes-outils, des armes de chasse ou des objets d'apparat.

Les armes des Gadhars de l'Ouest

Ces tribus sont en contact avec les Batranobans depuis 2000 ans, elles ont donc été fortement influencées par ce peuple. Mais alors que les Batranobans vivent dans des villages et des grands palais de brique enduite de chaux blanche, les tribus de Gadhars qui vivent dans la bordure Est du désert sont plutôt semi-nomades et vivent dans des huttes de terre crue.

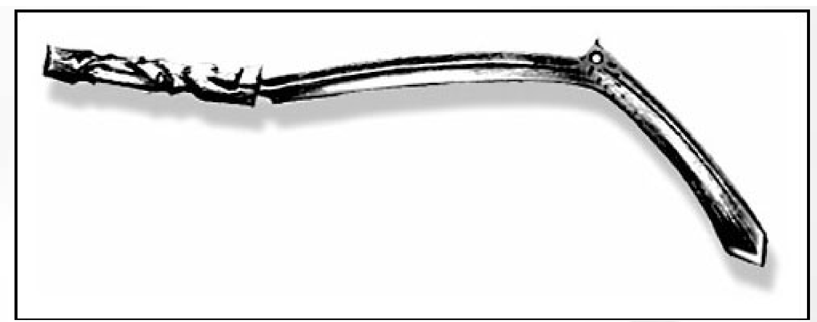
Les armes de ces tribus ont tout de même adopté des styles et des formes qui rappellent les armes des Batranobans. Leurs sabres et épées sont de longues épées-serpes effilées, qui à la différence des cimeterres ne sont quasiment jamais évasées : leur lame s'affine progressivement alors qu'elle s'élargie pour les cimeterres.

- <u>Le sabre gadhar :</u> les Gadhars de l'Ouest possèdent un sabre dont la lame courbe et acérée s'effile progressivement. On le dit capable de frapper un adversaire derrière son bouclier, mais c'est surtout une arme bien équilibrée dont la lame en forme de faux est redoutable.



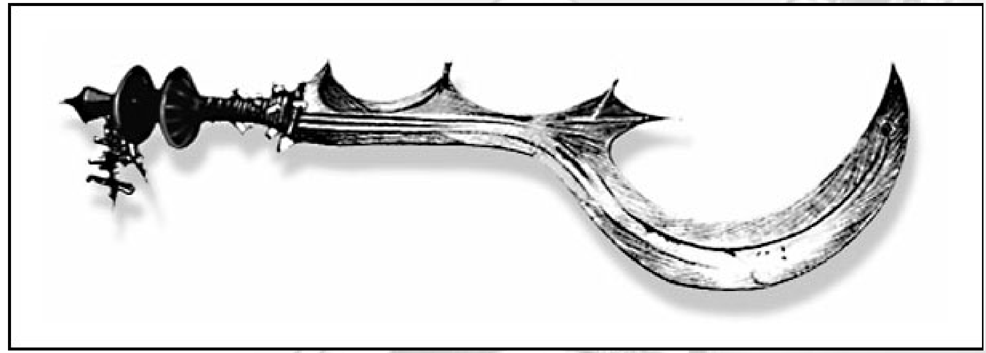
Sabre courbe Gadhar (zone iB)

- <u>L'épée faucille</u> : elle est moins esthétique et son usage moins aisé que le sabre gadhar, mais elle n'en est pas moins très dangereuse. Sa courbure terminale ne demande qu'à se planter dans l'armure ou la tête des adversaires de son porteur. Elle ne possède pas de garde et existe en version une ou deux mains. Certaines tribus commencent les batailles en envoyant au combat une centaine de guerriers nus, armés de grandes épées-faucilles, qu'ils lancent sur leurs ennemis alors qu'ils sont à quelques mètres d'eux. Les effets d'un tel assaut sont généralement dévastateurs (pour les deux groupes).



Epée-Faucille Gadhar (zone iB)

- L'épée des Trois Frères (Arme de prestige) : Arme symbolique s'il en est, elle est censée représentée les trois lunes de Tanaephis, qui se déclinent au masculin chez les Gadhars. Elle est plus utilisée pour les rituels que pour la guerre, son usage et même son simple port sont limités aux chefs et aux champions de tribus.



Epée-des-trois-frères (zone iB)

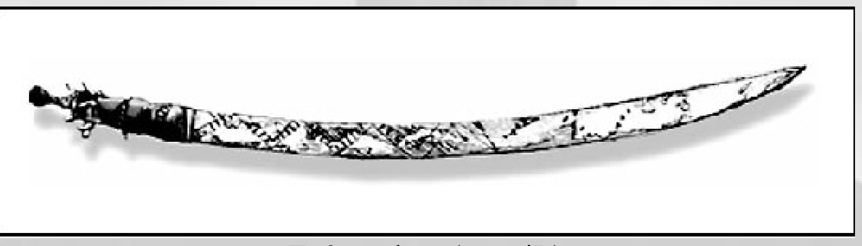
Les armes des Gadhars du Nord

Ces tribus ont été en contact avec les Dérigions, puis avec les Sékékers et les Alwegs depuis 1000 ans. Elles ont été influencées par ces peuples, tout comme leur mode de vie semi-nomade a largement été repris par les Sékékers. Les tribus Gadhars du nord vivent surtout dans de petits villages en bois, qu'ils n'hésitent pas à abandonner quand ils se font attaquer ou quand ils en gagnent un nouveau après une victoire contre une tribu ennemie.

Le Nord du pays gadhar est en effet le pays des guerres permanentes entre les tribus, les clans ou les familles et c'est certainement le pire secteur pour essayer d'entrer dans la jungle profonde (à moins d'être Vorozion car dans ce cas il n'existe aucun bon secteur de toutes façons).

Les armes des tribus vont certainement rappeler pas mal de choses aux voyageurs venus des pays civilisés et pour cause, la plupart d'entre-elles sont composées de lames ou de parties d'anciennes armes recyclées. On pourra ainsi trouver des fers de haches piorad montés sur de longues branches de bois dur, des lames d'épées longues munies de poignée sans garde en cuir de rhinocéros, etc.

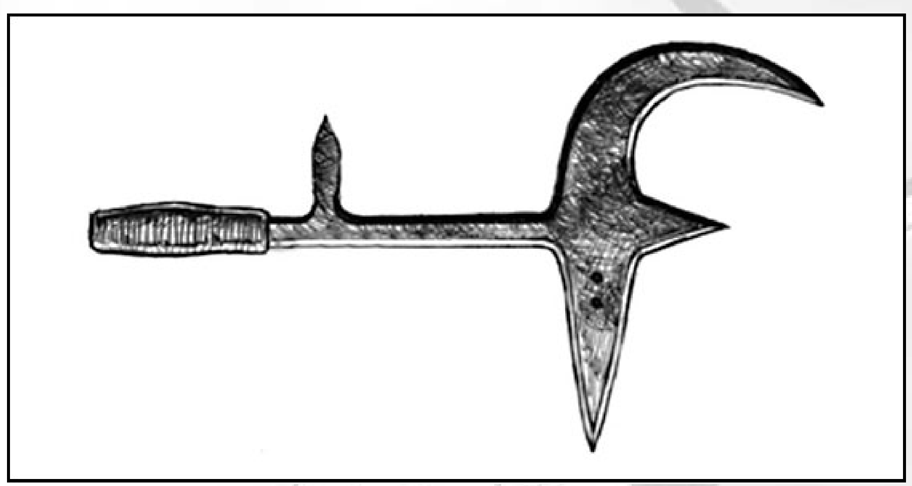
- Les épées gadhars : les Gadhars du Nord reprennent les lames des épées de leurs voisins et les adaptent, les remontent, les réparent. De nombreuses dagues de cette région du monde étaient par le passé d'honorées épées longues… La plupart des épées ainsi recréées n'ont plus de garde, par contre, elles ont gagné une poignée gainée de bon cuir ainsi que quelques colifichets attachés au pommeau. Et de nombreux Gadhars, dont on reconnaîtra l'humour si particulier, nomment ses lames, prises à leurs adversaires morts, des épées-cadeaux.



Epée-cadeau (zone iB)

Les Gadhars du nord sont aussi amateurs d'armes exotiques, autant conçues pour effrayer les adversaires que pour leur efficacité. Certaines peuvent se lancer à quelques mètres en plus de s'utiliser au corps-à-corps et d'autres ont la réputation de causer tant de douleur que les ennemis préfèrent en éviter la proximité.

- Les serpes gadhar : la serpe gadhar est une arme de contact qui peut être lancée sur une dizaine de mètres. Son comportement en l'air est pourtant très aléatoire et la plupart de ses utilisateurs ont surtout l'habitude de brandir de façon agressive les deux serpes qu'ils portent avant de se ruer au corps à corps sur leur adversaire apeuré.



Serpe gadhar (zone iD)

- L'épée-corail : c'est un bon exemple d'arme étrange Gadhar puisque la plupart des personnes des peuples civilisés auront même du mal à savoir par quel bout elle se tient. Elles sont peu maniables, mais leur partie médiane étant très alourdie, elles font d'importants dommages et peuvent facilement couper un bras rien qu'en étant laissée tomber. Leur nom d'épée corail, connu uniquement des Gadhars et des habitants du sud de Tanaephis, fait référence non pas à l'animal colonial marin, mais au serpent venimeux, car on dit qu'une morsure d'épée corail est pareille à celle du serpent… mortelle.



Epée-corail (zones iD et iV)

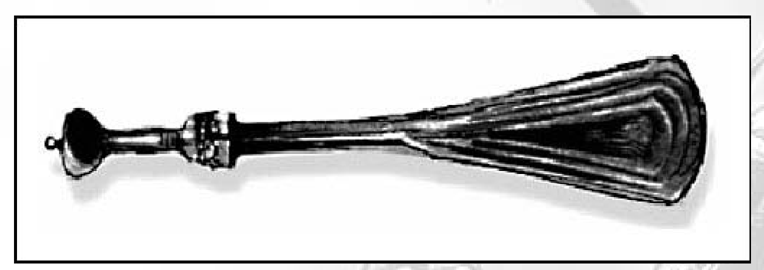
Les armes des Gadhars de l'Est

Ces peuples sont en guerre avec les vorozions depuis de nombreuses années (Guerre du désert de Samenelles qui se déroule depuis 200 ans dans la savane sèche de l'Est et le désert.). Et les gadhars de cette région utilisent désormais des armes "lourdes", spécialement conçues pour s'opposer aux armées vorozionnes, dont les guerriers sont protégés par des armures métalliques de mailles et de plaques. Ces armes sont soit des versions alourdies ou hypertrophiées d'armes classiques comme les machettes ou les haches et hachettes, soit des versions allongées pour mieux combattre des adversaires à cheval.

Chez les Gadhars de l'Est, les épées et épées larges sont les armes les plus courantes si l'on exclue les dérivés d'épieux et lances. La forme et la longueur des lames peuvent être très variables mais ces épées ont généralement des excroissances le long de la lame et/ou des évasements vers la pointe très marqués. Les évasements permettent d'alourdir la lame et de déplacer son centre de gravité vers l'avant, elle devient alors un tranchoir redoutable, mais son utilisation en devient malaisée. Les excroissances ont un peu la même utilité mais elles permettent aussi d'accrocher ou d'abîmer les armures métalliques, si chères aux Vorozions.

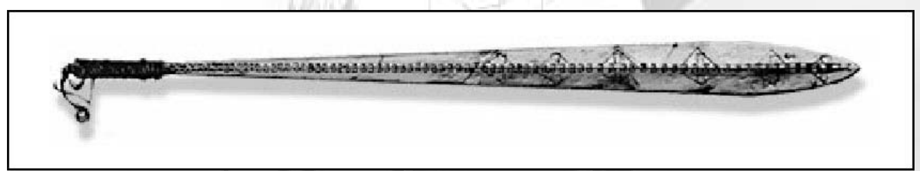
Certaines de ces armes ont été considérées par certains érudits comme des descendantes des armes barbares utilisées par les Orques de ces régions. Mais il est évident que personne ne sait à quoi ressemblaient les orques ou leurs armes et que par conséquent, on ne voit pas trop comment les Gadhars auraient pu faire pour reproduire celles-ci.

- Lames avec bout en spatule (équivalent d'un glaive) : Cette arme équipe diverses troupes de mercenaires gadhars qui ont abandonné la zone de conflit du désert de Samenelles pour vendre leurs services aux troupes de caravanes de la route des épices.



Glaive-spatule (zones iV et iB)

- Epée-spatule : En dehors de l'arme caricaturale présentée ci-dessus, on trouvera surtout des épées longues à embout évasé, mais tout en restant droite. Ces épées sont parfois renforcées par une ligne centrale épaissie et elles possèdent une relative longue lame qui rend leur maniement assez malaisé (surtout que leur courte poignée ne permet pas de les utiliser à deux mains). Par contre, les arcs de cercle qu'elles peuvent décrire sont d'autant plus dangereux que la lame est alourdie.



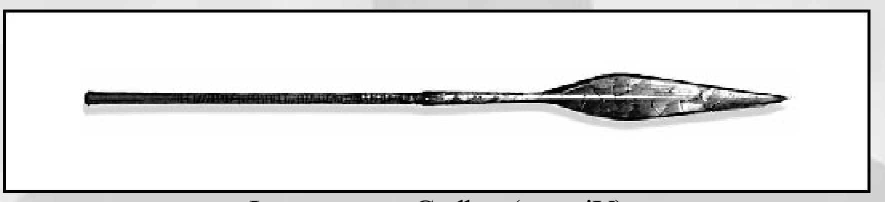
Epée-spatule (zone iV)

Dans le même ordre d'idée : l'augmentation du poids et des impacts, on remarquera que les Gadhars, qui ne sont pas assez forts pour utiliser des armes à deux mains ou des armes évasées, manient des épées courtes ou épées larges ayant des excroissances latérales. Ces armes ont la réputation d'arracher les plaques d'armures des Vorozions et sont donc assez célèbres dans le sud-est du continent. Par contre leur efficacité réelle semble plus limitée que le leur prête la rumeur. Parmi ces armes, l'épée-crocodile, ainsi nommée parce qu'elle évoque le corps d'un crocodile vu de haut, peut aussi se rencontrer dans la jungle intérieure.



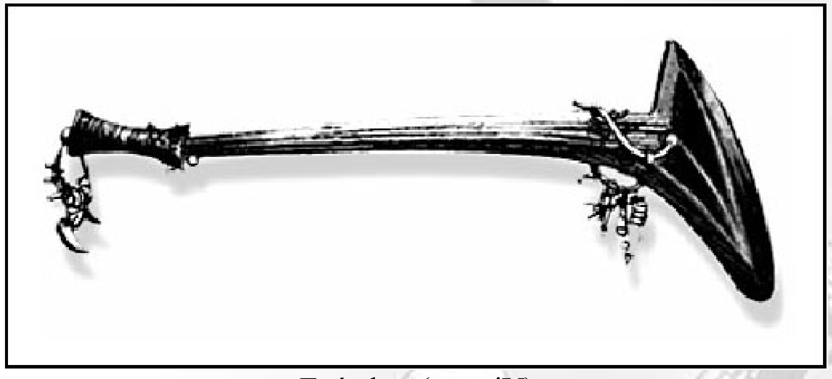
Epée large dite Epée-crocodile (zone iV et zone G1)

- Les lances courtes (ou épieux-courts gadhars) : développées au tournant de la guerre du désert des Samenelles, les lances courtes, aussi nommées lances de corps à corps ont fait trembler l'armée vorozionne. Non à cause d'une efficacité supérieure à l'épée longue ou à la lance de cavalerie, mais pas leur polyvalence et leur dangerosité malgré des airs d'arme simple et légère.



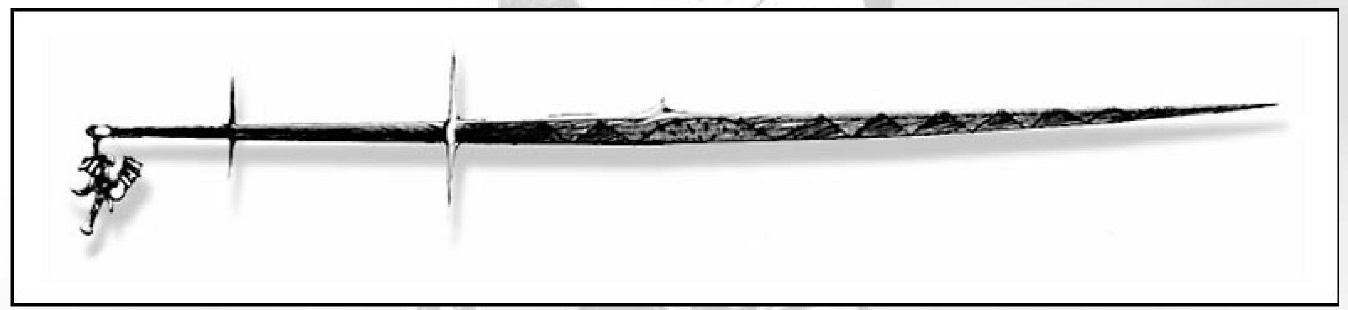
Lance courte Gadhar (zone iV)

Une autre arme avec excroissance terminale, mais cette fois beaucoup plus rare, est l'épée-bec, qui doit son nom à sa pointe triangulaire latérale. Possédée par quelques guerriers d'élite du désert et de la savane orientale, elle est plutôt portée à la ceinture, le guerrier se battant avec une autre épée ou une grande hache. Puis, utilisée à deux mains pour donner le coup de grâce à la jointure du col de l'armure de plaques.



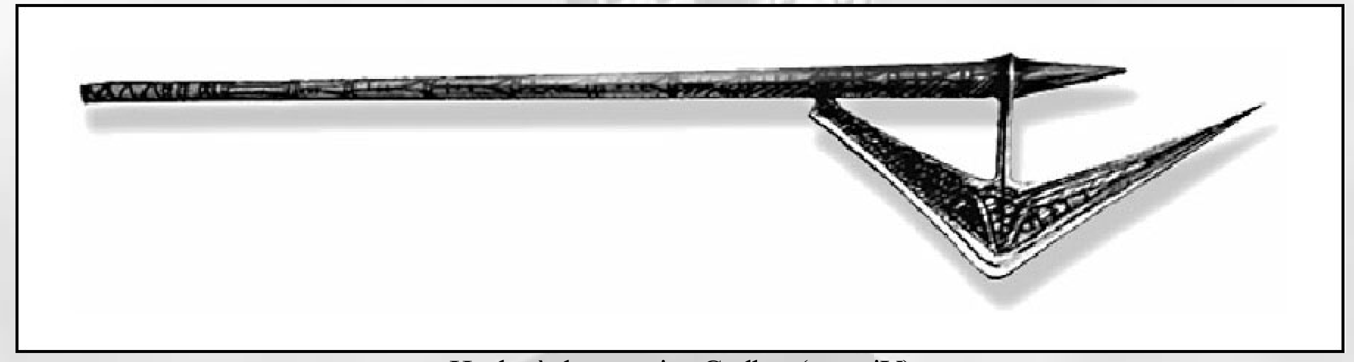
Epée-bec (zone iV)

- Les épées à deux mains gadhars : elles sont généralement destinées aux guerriers à la stature imposante, les seuls capable de les manier. Mais même ceux-ci ont tendance à ne frapper qu'une fois avec cette arme, pour l'abandonner ensuite et lui préférer, pour le véritable corps-à-corps, des épées plus courtes. A la différence des épées à deux mains dérigionnes ou vorozionnes, ces armes sont frustes au niveau ornementation, par contre elles ont une découpe plus exotique et ne sont quasiment jamais symétriques. Certains Gadhars les utilisent comme des armes d'hast, qui plantées dans le sol, perforent les entrailles des chevaux en pleine charge.



Epée à deux mains gadhar (zone iV)

- Les haches à deux mains gadhars : alors que les haches à deux mains à doubles lames sont le fleuron de l'armement lourd Piorad, les Gadhars privilégient des haches plus légères, mais montées sur un long manche en bois parfois incurvé. Ces haches sont à lame unique, souvent en accent circonflexe, tantôt dirigé vers l'intérieur tantôt vers l'extérieur.



Hache à deux mains Gadhar (zone iV)

Enfin, il ne faut pas oublier que de nombreux gadhars de l'est ou même du nord utilisent des boucliers de cuirs ou de peaux, voire de bois. Deux grands types des boucliers existent à l'est de la jungle :

- les boucliers ronds (de la dimension d'une rondache) et les équivalents des pavois. Ces boucliers ronds seront surtout en cuir ou en peau ou même en carapace de glyptodon. Les boucliers les plus courant sont

en cuir d'éléphant, de rhinocéros ou de grand reptile et sont renforcés de petits clous et tiges de métal de récupération.

- les pavois, qui seront surtout en bois avec une forme rectangulaire pliée à environ 30° ou bien en arc de cercle avec parfois d'importantes sculptures destinées à effrayer les ennemis.





Ci-dessus : bouclier rond en cuir renforcé
Ci-contre : pavois de bois sculpté

Les armes des Gadhars de la jungle intérieure

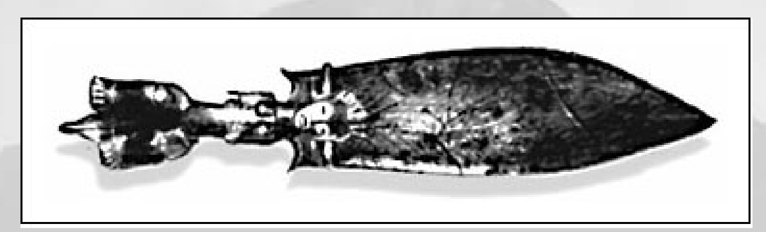
Du fait de la couverture végétale importante, les Gadhars de la jungle utilisent principalement des armes qui peuvent servir à combattre mais aussi à couper la végétation à la façon de machettes. Les armes composées d'une lame seront donc plutôt courtes et épaisses avec un tranchant acéré.

Il existe néanmoins des armes plus longues, principalement des épieux et des lances, sans parler des sarbacanes utilisées par les invisibles.

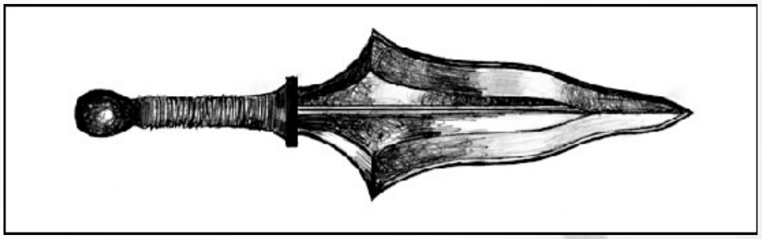
- Les dagues des Gadhars du centre ont une lame à double tranchant généralement triangulaire avec ou sans excroissances. Leur poignée peut être simple ou sculptée à l'effigie d'un personnage ou d'un animal.



Dague épine (zone G)



Dague feuille (zone G)

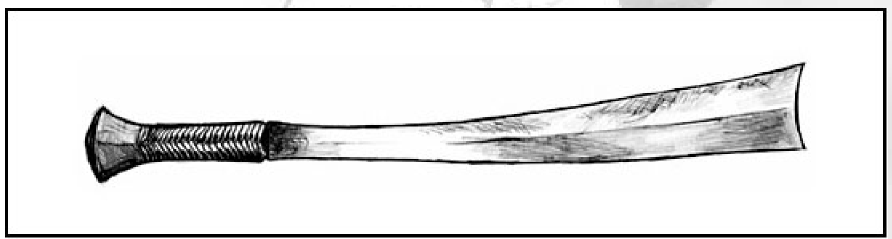


Dague large gadhar (zone G)

<u>- Les machettes</u> des Gadhars de la jungle possèdent des lames très faiblement incurvées, s'évasant vers la pointe. Ces armes ne sont utilisées que pour porter des coups de taille, soit dans les lianes qui encombrent le chemin, soit dans les membres des ennemis.



Machette large gadhar (zone G)



Machette-sabre (zone G)

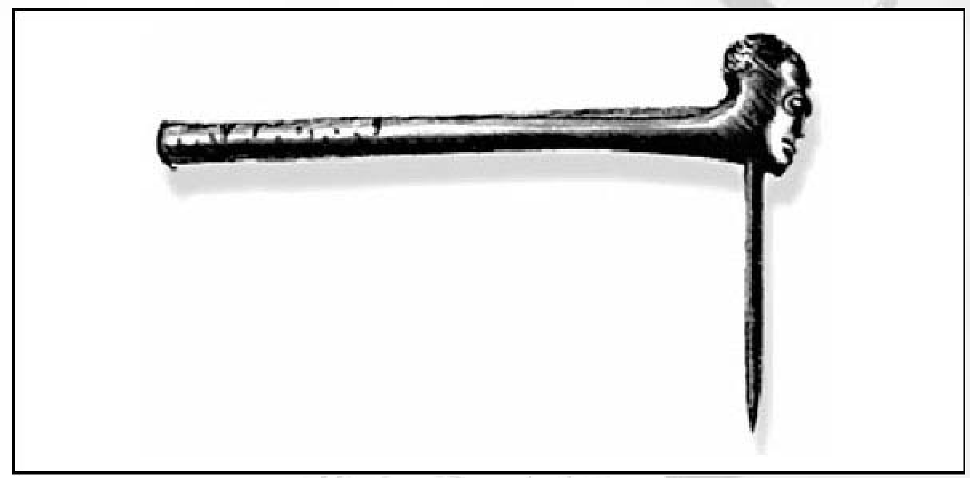
<u>- Les hachettes :</u> ce sont des armes se maniant à une main qui possèdent une lame en trapèze d'une taille disproportionnée par rapport au manche, parfois avec des excroissances. Elles servent à couper les têtes des adversaires vaincus, mais certains modèles proches sont parfois utilisés tout simplement pour couper les arbres. Il est donc conseillé aux héros qui s'aventureraient dans la jungle et qui rencontrent un groupe de guerriers équipés de telles haches de vérifier rapidement si la ceinture de ces Gadhars est ornée de fleurs ou plutôt de têtes humaines séchées.



Hachette de coupeur de tête (zone G)

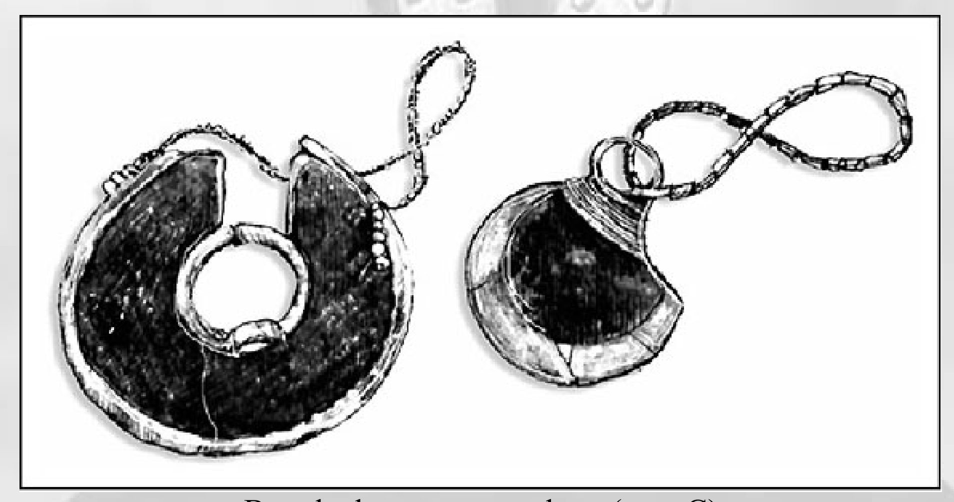
<u>- Pioches et pics de travail :</u> il peut s'agir d'outils qui peuvent servir d'armes en cas de besoin ou d'objets mixtes, conçus dès le départ pour les deux utilités : le travail et le combat. Bien souvent le métal n'est présent

qu'au minimum et il n'est pas très rare des petites pioches dont le soc est en pierre polie ou taillée. Par contre, à la différence des autres peuples de Tanaephis, les Gadhars ne considèrent pas leurs outils comme moins importants que les armes, ceux-ci font donc l'objet d'autant de travail si ce n'est plus et sont parfois beaucoup plus ouvragé que les armes. Les Gadhars considèrent en effet qu'une arme doit avant tout être efficace alors que l'outil avec lequel on passe toutes ses journées doit aussi être agréable à manier et à regarder. Le petit pic présenté en illustration représente bien ces deux aspects, le métal y est restreint à une simple tige à section ronde et bout pointu mais le manche en bois dur est sculpté avec finesse et patiné à souhait par l'usage, ce qui lui donne un plaisant luisant.



Pic gadhar (zone G)

- Bijoux-lames : un groupe d'explorateurs dérigions de l'âge d'or rapporta un jour deux superbes esclaves gadhars à leur mécène, un noble de la capitale. Celui-ci s'extasia devant tant d'exotisme et devant tous les petits colliers et bracelets-plats portées par ses beaux cadeaux. Mais le soir venu, alors qu'il allait batifoler avec ses serviteurs préférés et les deux jeunes gadhars, il eut la mauvaise surprise de voir que tous les colliers, bracelets et autres bijoux de ces nouvelles favorites avaient été délestés de leurs petites gaines périphériques et qu'ils révélaient désormais des lames affûtées comme des rasoirs. Le dérigion venait de découvrir les bijoux-lames portés par un groupe de tribus de la partie nord de la jungle profonde (zone G1). Dans ces tribus, qui appartiennent au clan des « boucles tranchantes », toutes les femmes portent un bracelet-lame à chaque bras et jambes ainsi que des boucles d'oreilles, des bagues et même parfois des colliers conçus sur le même concept. L'une de ces tribus, dite des « femmes long-cou », a même pour tradition le port d'une pile de colliers-lames dont la hauteur peut atteindre les 10 centimètres, cette pratique barbare des femmes-girafes étant principalement une histoire de prestige car il est bien évident que cela n'améliore en rien les capacités guerrières de ces femmes, au contraire.



Bracelet-lame et anneau-lame (zone G)

<u>- Les lances, sagaies et épieux gadhars :</u> il ne faut surtout pas oublier les armes les plus courantes chez les gadhars, à savoir les épieux et les lances. On entend par épieu une petite arme d'hast à embout ferré losangique (au maximum 1m50), suffisamment renforcée pour pouvoir recevoir une charge d'animal sauvage de taille moyenne ou d'un homme. A la différence des épieux des autres peuples, chez les gadhars ces armes ne possèdent par de fer horizontal destiné à stopper la pénétration de la pointe, par contre, ils ont souvent des barbelures et sont fréquemment enduits de poisons végétaux. Les lances lourdes seront plus longues que les épieux car elles mesurent généralement 2 mètres de long. Elles sont aussi un peu plus souples et mieux équilibrées que les épieux et peuvent être lancées à plus d'une vingtaine de mètres. Enfin, encore plus grandes et plus légères, les sagaies mesurent souvent près de 2 mètres 50 voire 3 mètres. La pointe est fine et très acérée afin de pénétrer profondément dans la cible.



Epieu de guerre gadhar (partout dans le pays gadhar)

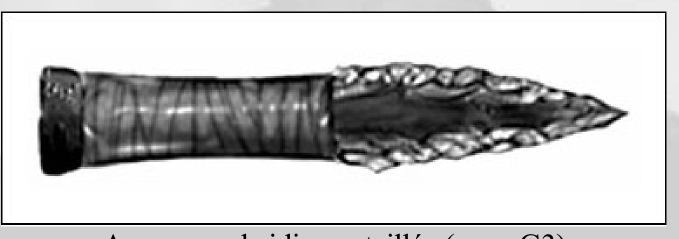


Lance lourde gadhar (partout dans le pays gadhar)

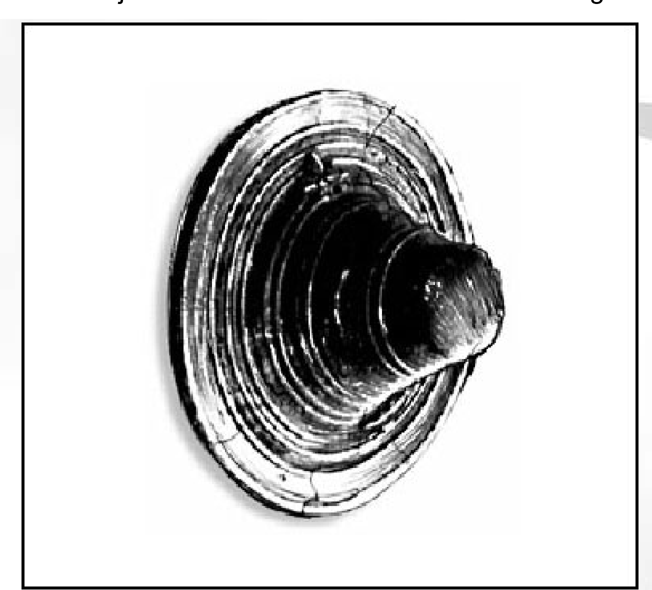


Sagaie (partout dans le pays gadhar)

<u>- Les armes en obsidienne sacrée :</u> dans la partie orientale de la jungle profonde (zone G3), les Gadhars portent parfois de petites armes de prestige dont les parties en bois sont très travaillées, souvent incrustées d'ivoire et dont les parties tranchantes sont faites dans une matière très proche de l'obsidienne. Cette matière minérale peut avoir des couleurs très variées, allant du noir classique au brun-rouge et au bleu-vert (cyan). Deux légendes contradictoires courent à propos de ce « verre », certaines évoquent les Pères et soulignent que la bénédiction de ceux-ci se transmet encore aux tribus dont les chefs portent de telles armes, d'autres évoquent au contraire la triste fin des Pères et expliquent que nombre des armes en obsidienne sacrée auraient quitté la terre des hommes après avoir été possédées par un dieu. Nous ne saurons pas qu'elle est la part de vérité à ce sujet, mais il est tout de même évident que ces armes, comme toutes les armes en obsidienne d'ailleurs, font l'objet d'un culte tout particulier par les Gadhars. De plus, certains érudits Dérigions ont expliqué ces légendes en indiquant qu'elles correspondaient simplement à un révélateur des peurs profondes des sauvages, qui comme les animaux craignent le feu et les comètes et que ce matériau est justement étroitement lié aux volcans et aux météorites.



Armes en obsidienne taillée (zone G3)



Et n'oublions pas de parler des petites targes de cuir ou de peaux portées par nombre de guerriers de la jungle profonde. Ces petits boucliers très épais ont une circonférence faible afin de ne pas gêner les mouvements de leur porteur durant ses déplacements en milieu forestier.

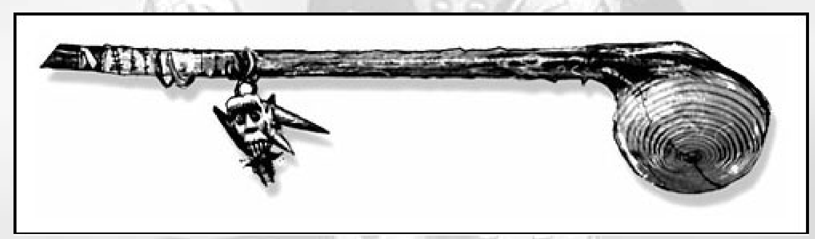
Ci contre : targe de cuir épais (zone G)

Les Gadhars des marais et des zones privées de métal.

Dans les parties les plus reculées de la jungle mais aussi surtout dans les immenses étendues marécageuses ainsi que dans la mangrove des marais de Véréas, le métal est une chose excessivement rare. Et si les Gadhars qui vivent là ont entendu parler des leurs cousins du nord, ils se plaisent souvent à se les imaginer vêtus de métal de la tête au pied, ce qui est d'ailleurs très proche de la vérité pour les Vorozions.

Devant une telle pénurie de métal, le fertile sens créatif humain a trouvé de très nombreuses contreparties et les armes des Gadhars des marais sont principalement en bois dur ou en os. Des morceaux de pierre sont parfois incrustés ou attachés à ces parties en bois. Mais comme même la pierre pouvant se tailler est rare, on trouvera plutôt à la place des habituelles lames de fer des dents, principalement de reptiles voire de requins pour les tribus ayant un accès à la mer.

Les casse têtes et les massues gadhars : Deux grands types de massues en bois et de casse-tête peuvent être distingués. Les premiers sont de facture assez simple et consistent en une branche noueuse de bois dur taillée et polie. Les seconds sont plus travaillés et ont souvent une masse terminale en pierre dure sphérique, rattachée un à manche légèrement courbe vers le bas. L'exemplaire figuré ci-dessus appartient à cette seconde catégorie et à la vue du motif, on peut penser qu'il a certainement été réalisé pour un dresseur de lézard.

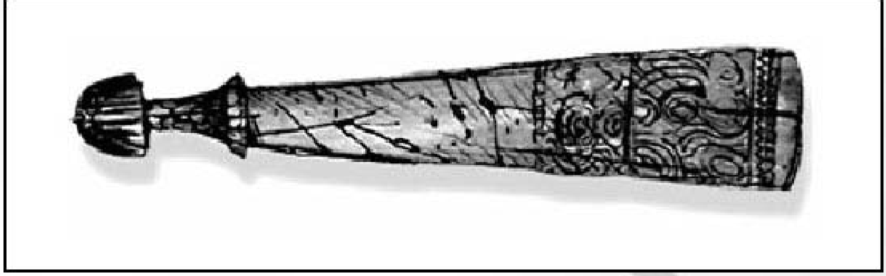


Casse-tête (partout dans le pays gadhar)



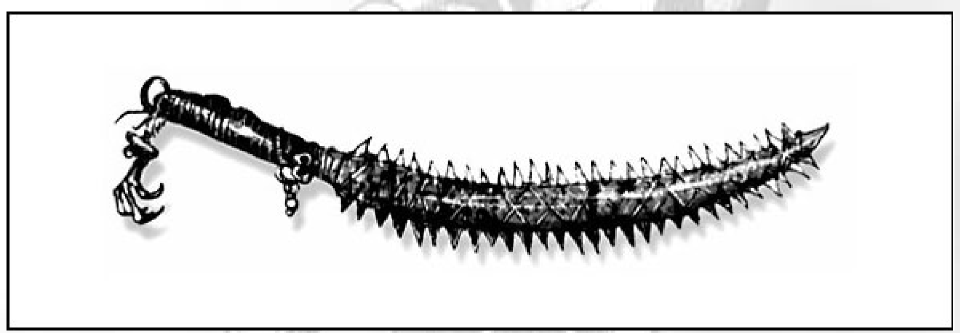
Casse-tête (zones G2 et G3)

Les épées-massues : On imagine toujours les massues comme des armes à sections rondes, proches des gourdins. Mais diverses tribus Gadhars de la jungle profonde fabriquent des armes en bois très plates dont l'apparence fait plutôt penser à des épées. Mais comme elles sont entièrement faites de bois dur gravé ou peint, ces épées en bois auront toutes les caractéristiques d'un gourdin ou d'une massue, d'où leur nom.

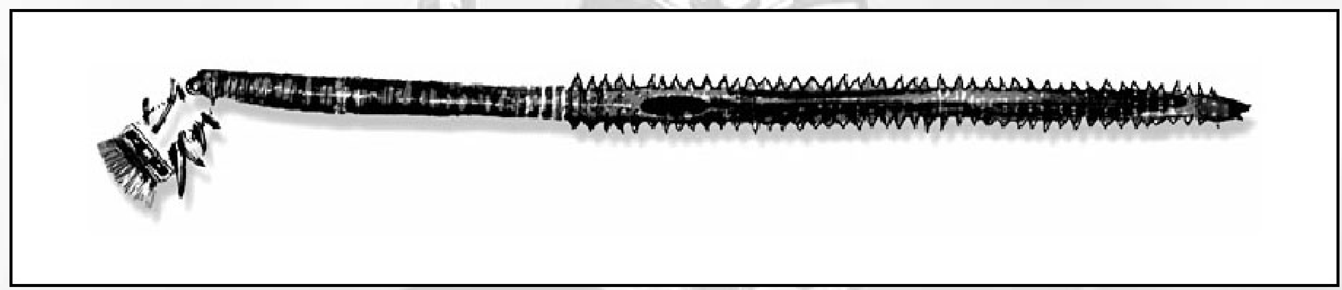


Epée-massue (zones G2)

Les épées-machoires ou massues dentées de la jungle profonde sont particulièrement impressionnantes. Les épées mâchoires sont composées d'un axe taillé en bois, semblable à la lame d'une épée ou d'un sabre. Et toute la longueur de ce qui correspondrait normalement à la lame est garnie de petites dents, fichées dans le bois sur la moitié de leur longueur. Ces dents proviennent soit de requins soit de fauves soit de petits reptiles comme les deynonichus. Les massues-dentées correspondent plutôt à des armes de prestiges portées soit par les dresseurs de lézard, soit par les guerriers qui ont vaincus un grand saurien (tyrannosaure par exemple). Il s'agit d'un gourdin plat, très décoré ou sculpté dont les bords latéraux sont garnis de quelques grands crocs de reptiles (les dinosaures et les crocodiles ont des dents plutôt coniques alors que les requins ont plutôt des dents plates). Certaines de ces massues possèdent des dents mesurant plus de 20 centimètres de long pour 5 centimètres de côté.



Epée-machoire à une main (zone G2)

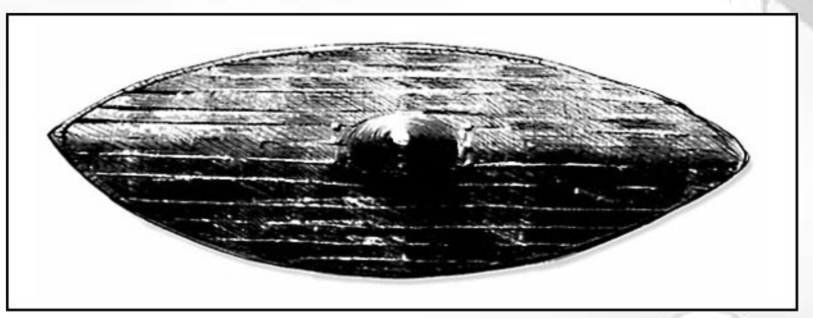


Epée-machoire à deux mains (zone G2)

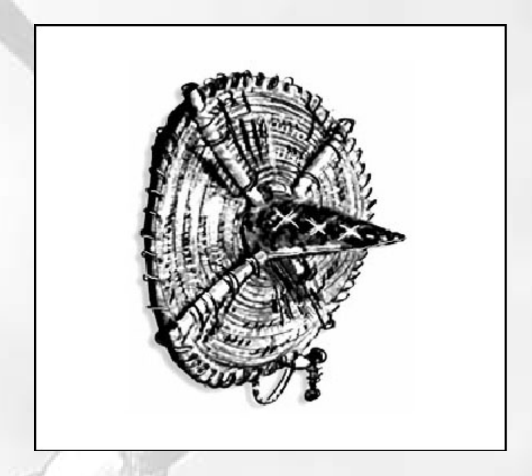


Epée-massue-dentée (zones G2 et G3)

Les gadhars des marécages utilisent aussi des grands boucliers de la taille de pavois ayant globalement la forme d'une ellipse. Ceux-ci sont surtout composés d'osier solidement tressé ou de rotin et comme tous les objets gadhars, ils sont souvent peints de couleurs très vives. Tandis que les tribus des zones plus boisées portent de petites targes de fibres végétales tressées proches de celles que l'ont rencontre dans les autres parties de la jungle profonde.



Ci-dessus : pavois d'osier tressé

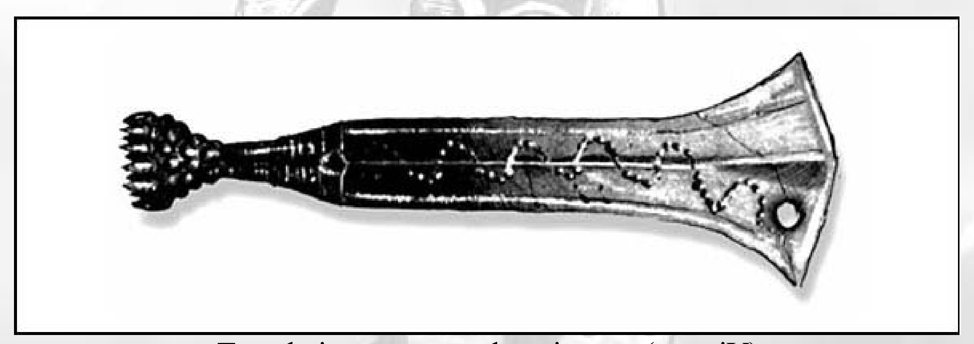


Ci-contre : targe de fibres tressées

Quelques armes exotiques gadhars…

Les armes « orks » : Ces armes peuvent se trouver dans diverses régions du pays gadhar et elles sont plutôt liées à des modes de vie ou des traditions ancestrales qu'à des cadres géographiques. D'après certaines légendes ou récits, les Gadhars sembleraient penser que ces formes d'armes trouvent leur inspiration dans les temps anciens, mais comme ce peuple à une notion du temps très différente de celle des populations civilisées de Tanaephis, il est bien difficile de savoir si ce terme « ancien temps » fait allusion à quelques générations, quelques siècles ou à plusieurs milliers d'années.

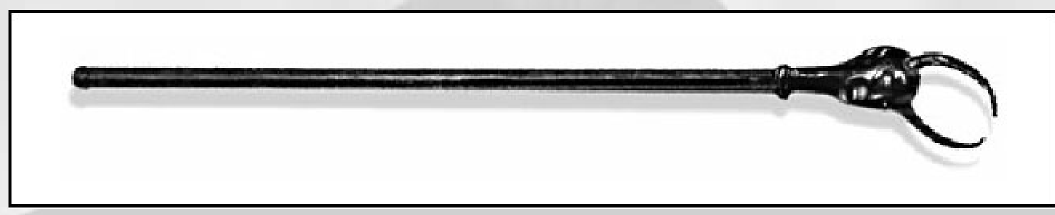
Quelques-unes de ces armes sont très recherchées par les hysnatons d'ascendance ork qui y voient une origine directe chez leurs ancêtres et il faut dire que la simples vue de certains motifs ou figures repris sur ces armes contribue à leur donner raison…



Tranchoir en « queue-de-poisson » (zone iV)



Masse Tête d'ork (zone G)



Masse-tête 'motif tête-cornue' (zone G3)

Les pêcheurs des Samenelles

Les leaders d'un clan du désert des Samenelles, qui regroupe environ une dizaine de tribus, ont comme particularité de porter une arme de prestige d'apparence fort curieuse : la dague-poisson. Ces tribus se réclament elles-mêmes du clan « des pêcheurs » et chacun de leur chef porte une espèce de sceptre dont la lame, horizontale par rapport à la poignée a une forme de poisson très marquée. Quelle est la symbolique de ces armes et depuis quand date cette tradition ? Personne ne le sait, mais d'après ces gadhars, il s'agirait simplement d'un hommage à leurs ancêtres qui étaient parmi les meilleurs pêcheurs des hommes… Mais où pouvaient-ils trouver des poissons au milieu du désert ? Ou dans quelle mer, fleuve ou lac pêchaient-ils ?



Sceptre-poisson des Samenelles (zone iV)

Les dagues des anciens

Dans la jungle la plus profonde, où les tribus comptent fréquemment des souvenants, il n'est pas rare de rencontrer des armes sculptées ou des sculptures qui représentent des choses inconnues des autres habitants de Tanaephis. Pour les Gadhars, les personnages qui figurent sur ces armes sont des « anciens » ou ils sont parfois désignés sous le nom de Pères.

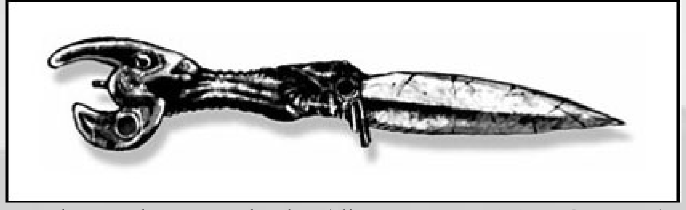


Dague sculptée à l'image des anciens (zone G3)

Une arme de dresseur de reptile : la dague de Parasolophe

En 856 après D.N., lors de l'exploration d'anciennes mines de fer au Nord des Collines de Delinelle, un érudit Vorozion : Augustus Parasolophe découvrit une tombe, sommairement murée et pauvrement meublée. Mais il découvrit à sa grande surprise, parmi de la vaisselle funéraire peinte à la façon des Gadhars, une dague en acier laminé visiblement très ancienne, dont le pommeau sculpté représentait un buste d'animal fabuleux doté d'une corne tournée vers l'arrière et d'un bec de canard.

Cette arme, désormais désignée sous le nom de « Dague de Parasolophe » fut ensuite exposée dans le palais des Vorhs de Nérolazareskaya avant d'être égarée ou volée. Il en subsiste tout de même quelques dessins et études, attestant de sa très grande ancienneté, puisqu'un historien Dérigion à la vue du collier de perles de verre qui l'accompagnait l'aurait considérée comme vieille d'au moins 5000 ans.



La dague de Parasolophe (disparue en 986 après D.N.).

Remarques supplémentaires : les passionnés de dinosaures auront reconnu dans cette arme, une allusion à peine voilée à un Hadrosaure doté d'une grande crête creuse et répondant au doux nom de *Parasaurolophus*. L'ajout de cette arme dans Bloodlust me permet simplement d'ajouter deux détails de background sur les dresseurs de reptiles : 1/ il n'y avait pas que des dresseurs de reptiles carnivores (et j'aime beaucoup le look de *P. walkeri)*, 2/ l'origine de cette troupe d'élite est en réalité très ancienne et même bien plus ancienne que ce que l'on pourrait imaginer… En effet, je considère que l'empathie relative qui existe entre le dresseur et son reptile correspond à une symbiose ancienne et que les dresseurs que l'on connaît actuellement ne sont que des héritiers de cette fonction, inscrite dans le patrimoine génétique Gadhar (voir la mémoire génétique Gadhar). Cette symbiose serait apparue alors que les Gadhars et les reptiles avaient besoin l'un de l'autre pour survivre. Or, à quelle époque un reptile pourrait avoir besoin d'aide si ce n'est à l'apparition d'une période de glaciation ? Donc, je considère que les premiers Dresseurs de lézards Gadhars sont apparus non pas à ce cycle, mais à l'Automne du cycle précédent, alors que les civilisations disparaissaient et que les reptiles migraient vers le sud pour trouver la chaleur nécessaire à leur survie. Les Gadhars apportant aux lézards leur intelligence et leur connaissance du continent, les lézards offrant puissance et protection aux hommes à l'heure de la chute de leur culture avancée. Dans le cycle actuel de Tanaephis, les dresseurs Gadhars ne sont donc que le pâle reflet de ce que furent leurs ancêtres capables de symbiose totale (et on pourra se reporter à une autre évolution de cette symbiose : voir le supplément Vengeance).

Les montagnes de la jungle gadhar et leurs secrets.

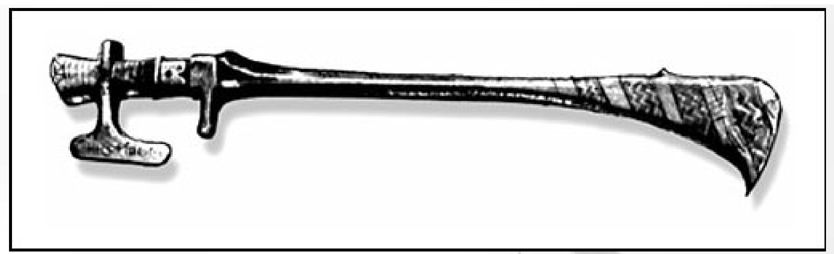
La jungle profonde (secteur G3) possède de nombreux secrets. Trois récits d'explorateurs vorozions, dont un seul est revenu vivant de son aventure, convergent sur une même description et signalent la présence d'anciennes forges et de fourneaux archaïques perdus dans la forêt. Ces forges seraient considérées comme sacrées par les gadhars qui massacreraient toute personne s'en approchant. Personne ne sait donc à quoi correspondent ces ateliers ni leur origine exacte, d'ailleurs les tribus qui sont moins enfoncées dans la jungle, ignorent tout de la réalité de ces forges et même si certaines d'entre-elles en ont entendu parler, elles les prennent bien souvent pour une légende de plus… Seuls quelques récits oraux expliquent que ces forges auraient été redécouverte il y a seulement quelques centaines alors qu'elles étaient totalement recouvertes par la jungle, ce qui témoigne de leur ancienneté. Alors, faisant appel à des souvenants, les Gadhars auraient ré-appris le métier du travail du fer et relancé quelques sites de façon totalement artisanale.

Les quelques tribus qui ont la chance de posséder une de ces forges les gardent comme le plus précieux de biens, faisant souvent appel à des porteurs d'armes pour les protéger de jour comme de nuit. Et la garde de ces sites jouit d'un prestige assez anormal dans cette partie de la jungle, il semblerait d'ailleurs que l'une de ces petites forges soit directement gérée par des porteurs d'arme-dieux qui y fabriquent des armes en espérant que d'autres dieux les rejoignent. Mais quant à savoir pour qu'elle raison cette forge motive autant les porteurs-de dieux, là-dessus, les récits se font beaucoup plus vagues… Peut être que la position particulière de cette forge, sur un petit monticule volcanique au sud-est de la jungle, à quelques dizaines de kilomètres seulement de l'océan, motive ce choix. La forge se situant en altitude serait ainsi plus près des dieux.

La vallée du fer

Au beau milieu de la jungle, mais on ignore où, se trouverait une profonde vallée, plus proche d'une gorge que de la vallée alpestre. Et il y a quelques générations, un porteur d'arme aurait découvert dans les pans de cette vallée très encaissée quelques filons de métal de bonne qualité. Depuis, toute une tribu s'est installée dans la falaise et dans son contrebas, le chef étant toujours le porteur de l'arme découvreuse du gisement : Ironore, une épée ancienne à la lame légèrement évasée (peut être même un cimeterre ?). Et, en hommage à cette arme, tous les gardes de la vallée portent des épées étranges, à lame évasée et poignée de cuivre. Les tribus environnantes, qui retrouvent parfois ces armes emportées par le torrent, nomment ces armes « les épées des gardiens du fer » et ont comme coutume de les reforger ou de les enterrer loin de leur habitation. Car il faut ajouter à propos de cette vallée légendaire que tout le travail pour extraire les précieux métaux est assuré par des esclaves et qu'il se déroule dans des conditions si difficiles que le taux de mortalité y est très élevé. La tribu de la vallée du fer organise donc régulièrement des raids dans la jungle pour renouveler sont stock d'esclave et comme ses guerriers sont tous équipés d'armes et d'armure en métal, les autres gadhars ne peuvent pas vraiment opposer de résistance à leur razzia.

➢ Si cette légende est vraie, on peut aussi imaginer qu'une partie des esclaves qui travaillent dans les mines de cette vallée perdue sont issus d'autres peuples : par exemple des vorozions capturés dans le désert. Et inventer un scénario où les Pjs sont envoyés pour retrouver et libérer l'un de ces prisonniers…



Epée des gardiens du fer (zone ?).

Caractéristiques des armes gadhars

Armes en obsidienne taillée :	= poignard ou dague du livre de base (solidité à diviser /2)
Bouclier en cuir (Init –1) :	= bouclier : Init -10, Dom D, Sol 50, PR +20%, Pr suppl., coût 15
Bracelet-lame et anneau-lame :	Init +5, Dom C, Sol 10, AR +10%, Lacération, coût 20
Casse tête :	Init -4, Dom G, Sol 25, AB +10%, Assomme, coût 20
Dague-épine :	= dague : Init+2, Dom E, Sol 10, AR +5%, Pt faible, coût 15
Dague-feuille :	Init+2, Dom E, Sol 10, AR +5%, coût 10
Dague large gadhar :	Init 0, Dom F, Sol 15, AN +5%, coût 15
Dague de Parasolophe :	= dague : Init+2, Dom E, Sol 10, AR +5%, Pt faible, coût 15
Epée des gardiens du fer :	Init-2, Dom G, Sol 30, AB +5%, coût 25
Epées recyclées gadhars :	Init 0, Dom G, Sol 15, AN +5% ou AR +5%, coût 20
Epée-bec :	Init-3, Dom H, Sol 30, AB +5%, Brise-armure, 2M si For≤15, coût 25
Epée-corail :	Init-2, Dom G, Sol 25, AB +5%, Brise-armure, 2M si For≤15, coût 25
Epée-crocodile :	Init 0, Dom F, Sol 15, AB +5%, Brise-armure, coût 15
Epée-des-trois-frères :	Init -4, Dom H, Sol 30, AB +10%, 2M si For≤15, coût 20
Epée-faucille :	Init +2, Dom G, Sol 15, AN +5%, Lancé, coût 25
Epée-machoire 1 main :	Init +2, Dom F, Sol 10, AN +5%, Lacération, coût 20
Epée-machoire 2 mains :	Init -5, Dom I, Sol 15, AB +5%, Lacération, Grande arme, 2M, coût 25
Epée-massue :	Init -2, Dom E, Sol 15, AB +5%, Assomme, coût 10
Epée-massue dentée :	Init -3, Dom G, Sol 15, AB +10%, Assomme, coût 15
Epée-spatule :	Init -2, Dom H, Sol 25, AB +5%, 2M si For≤15, coût 25
Epée à deux mains gadhar :	Init -5, Dom I, Sol 35, AB +10%, Grande arme, 2Mains, coût 20
Epieu de guerre gadhar :	Init 0, Dom G, Sol 15, AB +5%, Charge, Pt Faible, coût 20
Glaive-spatule :	Init -1, Dom G, Sol 20, coût 10
Hache à deux mains gadhar :	Init -5, Dom I, Sol 20, AB +10%, Grande arme, 2Mains, coût 20
Hachette gadhar :	Init -2, Dom G, Sol 20, AB +5%, coût 10
Lance courte gadhar :	Init +1, Dom F, Sol 10, AN +5%, Pt Faible, coût 25
Lance lourde gadhar :	Init 0, Dom G, Sol 20, Grande arme, Charge, Pt f, 2Mains, coût 20
Machettes	Init -2, Dom G, Sol 20, AB +5%, coût 10
Masse à Tête sculptée :	Init -2 Dom G, Sol 25, AB +5%, Assomme, coût 15
Massues gadhars :	Init 0, Dom F, Sol 20, AB +5%, coût 10
Pavois de bois (Init-2) :	Init -10, Dom D, Sol 60, PR +30%, Pr suppl., coût 15
Pic gadhar :	Init -2 Dom F, Sol 30, AB +5%, Pt faible, coût 15
Sabre courbe Gadhar :	Init 0, Dom F, Sol 15, AR +5%, coût 15
Sagaie (lance légère) :	Init +2, Dom F, Sol 10, Grande arme, Lancé, Pt f, 2Mains, coût 120
Sceptre-poisson des Samenelles :	Init 0, Dom F, Sol 20, AR+5%, coût 15
Serpes gadhar :	Init +1, Dom F, Sol 10, AB +5%, coût 15
Targes de cuir ou de fibres :	Init -5, Dom D, Sol 30, PR +10%, Pr suppl., coût 10
Tranchoir « queue-de-poisson » :	Init-4, Dom H, Sol 25, AB +5%, Brise-armure, 2M si For≤15, coût 25

Nouvelles capacités spéciales :

- Brise-armure (= contondante) : Cette arme endommage fortement les armures et peut disjoindre les différents éléments de protection. Chaque coup porté fait baisser de 2 points la protection des armures métalliques avancées (1/2 plaques, mailles+plaques et plaque complètes). De plus sur un coup critique, toute armure touchée

voit son score de protection diminué de 2 points et cela de façon définitive à moins de réparer l'arme avec le matériel adéquat et un jet sous Artisanat Vorozion.

- Grande Arme : Arme utilisée à 2 mains (sauf par les personnages qui ont 21 et plus en force) qui permet de tenir à distance les adversaires. Ceux-ci, tant qu'ils n'ont pas touché au moins une fois le porteur de la grande arme, ont un malus de 2 points à leur Init et de 10% à leurs attaques. Par contre dans un espace restreint l'utilisateur d'une grande arme a un malus de 10% en combat. De plus, l'utilisateur d'une grande arme peut tenir en respect un assaillant, qui pour se dégager devra réussir un jet sous 5 fois Agilité ou subir une attaque gratuite avec un bonus de 25% (de la part de l'utilisateur de la grande arme). Le multiplicateur du jet d'Agilité est diminué de 1 par utilisateur de "grande arme" au-delà du premier.

- Lacération : les blessures causées (au moins 1 point perdu) sont autant d'hémorragies qui font perdre 1 point de vie au porteur tous les 5 rounds. Ces blessures se cumulant, subir 5 lacérations fait perdre 1 point de vie par round.

Références et inspirations

Les sabres courbes des Gadhars de l'Ouest sont directement issus des *shotel* ou des *gurades* qui sont les armes typiques d'Ethiopie et d'Abyssinnie. L'épée-faucille est inspirée d'une épée Azande et l'épée des trois-frères est souvent décrite dans la littérature comme une épée de cérémonie Ngombe.
Les autres épées sont pour la plupart directement inspirées d'armes africaines, tout comme les différents boucliers. Les épées larges aux bords ondulés avec des excroissances ou les armes avec des bouts hypertrophiés sont typiques d'Afrique centrale sans oublier la/le Seme des Massaï pour les armes avec bout en spatule. La belle épée à deux mains et l'épée des gardiens du fer ont été dessinée en prenant comme référence des arme peuple Naga (Inde-Birmanie).
Les haches à deux mains correspondent aux types des Zoulous et ethnies proches, mais on pourrait en imaginer proches des bullova d'Inde.
Les armes des Gadhars de la jungle comprennent aussi quelques machettes inspirées des coupe-coupe de Malaisie et une hache de coupeur de tête Igorot ainsi que des casse-tête d'inspiration zoulou ou amérindienne.
Les épées mâchoires ont été utilisées par les habitants de nombreuses îles de pacifique dépourvues de métal, en particulier les Kiribati où ces armes portent le nom de *tebutje*. Mais il semblerait que des armes identiques aient existé dans les caraïbes (chez des tribus d'indiens du Mississipi notamment).

- George Cameron Stone - A glossary of the construction, decoration and use of arms and armor in all countries and in all times. 1934 (+ nombreuses réeditions). Dover Publications INC. 694 pages.
- Matthew Balent - The palladium book of Exotic Weapons. 1984. 52 pages
- Matthew Balent - The palladium book of Weapons and Armour, 1981, 50 pages.
- http://www.oriental-arms.com/: site commercial - la référence pour les belles armes d'Afrique, d'orient et d'extrême-orient. Possibilité d'accéder non seulement aux fiches des objets en vente mais aussi des armes vendues par le passé, ce qui donne au final une énorme banque de données illustrée d'armes exotiques.
- http://www.rrtraders.com/weapons.htm: site commercial avec quelques beaux exemples d'armes de nombreuses ethnies.
- http://www.africanweapons.com/test3.html: peu d'armes présentées mais elles sont de qualité. Trois d'entre-elles sont reprises dans des modèles présentés ici.

Septembre 2005
Enaméril, LaColère, Askorahn et les participants du forum du Mois des Conquêtes.